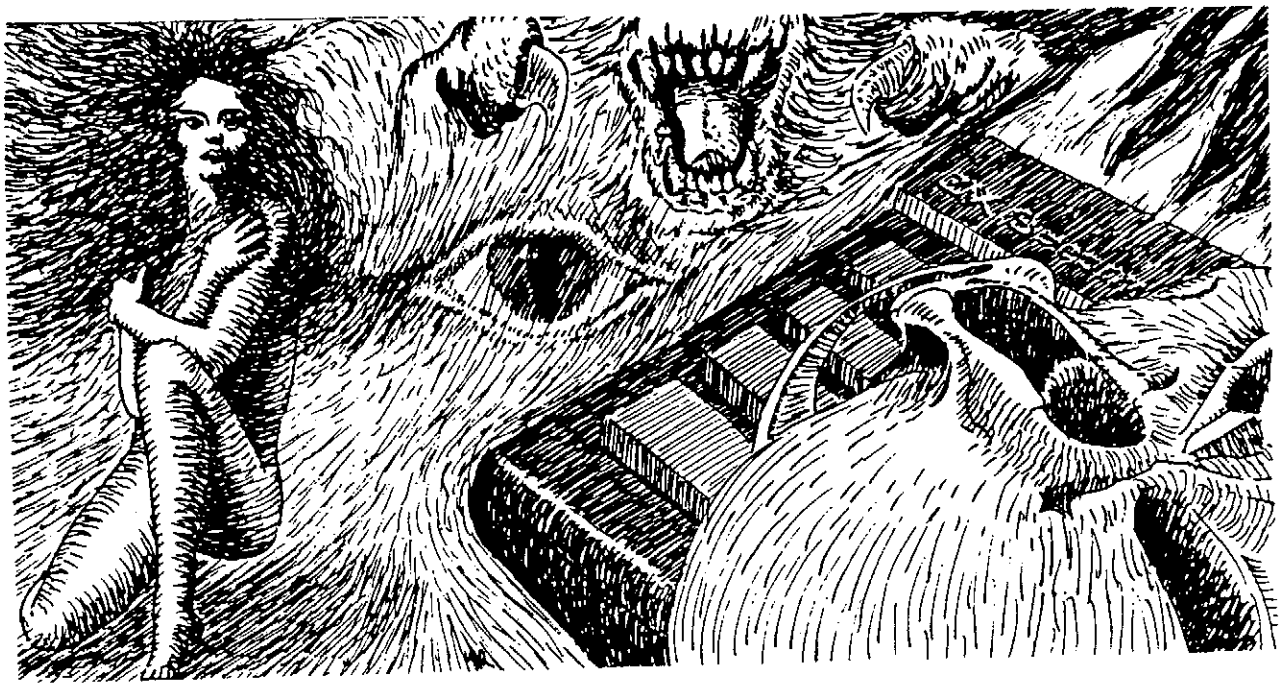
Spectrum-User-Club *'85*



INFO NR. 6 (21) 01. Juni 1985

Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2
Axel Kunz, Bozener Str. 3, 5600 Wuppertal 11

Hallo Freunde,

trotz sommerlicher Temperaturen ist es uns gelungen, ein neues Info zusammenzustellen. An den heißen Tagen in diesem Monat scheint es auch zu liegen, das die Mitarbeit im Club rapide nachgelassen hat. Obwohl wir den Umfang des Info steigern wollten, ist uns das leider nicht gelungen. Uns fehlt einfach Material. Deshalb meine große Bitte: Lasst Euch vom Sommer nicht irritieren, sondern schreibt Berichte für unser Info, egal über welches Thema. An dieser Stelle noch einmal ein Dank an Thomas Bertoldo für seine hervorragende Maschinencode - Serie, aber auch an Horst Müller für seine rege Mitarbeit (prima, weitermachen !!!) und an Ralf Reinhardt für die neu eingeführte Adventure - Seite. Ich hoffe, sie wird ein Erfolg. Leider muß ich noch weiter jammern. Es geht um die Programme für unsere Software-Service Kassette. Leider kommt nicht allzuviel bei uns an. Wenn jedes Mitglied (derzeitiger Stand 220) nur ein Programm einschickt, hätten wir für Jahre genug Material. Versucht es doch einfach einmal. Auf Wunsch wird die Kassette zurückgeschickt und das Porto erstattet. Wer mit einem Programm auf die Monatskassette kommt, braucht außerdem einen Monat keinen Beitrag bezahlen. Bitte helft uns, damit wir das Club - Niveau halten bzw. noch steigern können. Danke im voraus. Unsere regionalen Mitgliederlisten sind fertig. Wer für sein Postleitzahlengebiet eine solche Liste wünscht, schickt bitte einen mit 0,80 frankierten und adressierten Rückumschlag ein. Die Liste kommt dann sofort. Neu - Mitglieder, die unsere 1. Software - Kassette nachträglich haben wollen, können diese gegen Einsendung von DM 10,- bar oder Scheck (inkl. Porto und Verpackung und Kassette = DM 10,--) erhalten. Noch ein Hinweis für neue Mit - glieder : Die Beiträge können auf unsere Konten überwiesen werden, aber auch als Scheck oder bar eingeschickt werden. Übrigens : Die Beitrags - Zahlungsmoral ist nicht gut. Sollten wir daran nicht etwas ändern ?

Bis demnächst.....

Sinclair ZX Spectrum.

Horst Müller, Ölmannsberg 113, 4788 Warstein 2, 02[illegible]4

SOFTWARE

JOHNNY REB: Der Amerikanische Bürgerkrieg

Ort: Amerika zur Zeit des Bürgerkrieges

Ziel: Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Flagge zu gewinnen.

Personen: Bis zu zwei Spielern, oder einer und der Computer

Ablauf: Nach Programmstart wird gefragt, welche Armee man führen möchte. Dann folgende die üblichen Startfragen. Danach fragt der Computer die Veränderung der Positionen, bzw. die Züge ab.

Positiomen: Erst setzt ein Spieler seine ganze Armee, danach der Gegenspieler. Zwischendurch wertet der Computer die Truppenveränderungen aus, z.B. Verlust oder Schwächung einer Einheit. Danach setzt der zweite Spieler seine Einheiten.

Stärke: Die Stärke der Einheiten wird durch die Paper-Farbe angezeigt. Je heller die Farbe, desto stärker die Einheit.

MOVE: Um die Standorte seiner Truppen zu ändern, gibt man folgende Befehls-Sequence ein:

MN3

Die Einheit bewegt sich also drei Kästen nach NORTH. Die Bewegungsrichtungen sind N,NE,E,SE,S,SW,W,NW Diesen setzt man ein " M " voran und die Zahl bedeutet die Entfernung, in die eine Einheit sich bewegen soll. Die erlaubte Weite wird jeweils beim Aufruf der Einheit angezeigt. Es kann nur die Einheit bewegt werden, welche durch "FLASHEN" angezeigt wird.

FIRE: Die Artillerie hat auch hier die Möglichkeit, durch Beschuß den Gegner zu schwächen. Die Eingabe gleicht der Bewegung, nur wird ein " F " vorangestellt :

FNE10

Die Einheit schießt also 10 Kästen weit in Richtung NORTH-EAST, Nord-Ost.

CROSS: Die Brücke kann mit diesem Befehl überquert werden. Um dies zu bewerkstelligen, muß man die entsprechende Einheit aber direkt vor der Brücke stehen haben.

SAVE: Es besteht die Möglichkeit, eine Spielsituation abzuspeichern. Hierzu gibt man als Befehl " SAVE " ein.

Nachdem beide Parteien ihre Einheiten gesetzt haben, wertet der Computer die Züge aus. Hierbei wird das Artilleriefeuer, sowie der Kampf Truppe gegen Truppe berücksichtigt.

TIPS: Man sollte nicht zuviele Truppen auf engstem Raume zusammenziehen, z.B. vor der Brücke oder vor der Flagge, da die Gefahr durch den Artilleriebeschuß besteht.

VIEL SPASS

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 80

NEUER-INPUT

Wer die Input-Eingabe am unteren Bildschirmrand leid ist, dem ist vieleicht mit dem folgenden kleinen Listing geholfen.

X - bestimmt die Spalte

Y - bestimmt die Zeile

f$- bestimmt die Laenge des Input

u - bestimmt ob nur nummerische Werte eigegeben werden koennen ist u=0 so ist das Ergebnis in j$, ist u=1 so ist das Ergebnis in a

In f$ muessen nicht unbedingt Punkte eingegeben werden. Es kann hierzu jedes Zeichen verwendet werden.

Bei Zeile 9907 aufpassen. Da die Variable u von dem GOTO Befehl in Zeile 9907 abgezogen wird, muss Zeile 9013 immer eine Zeile unter Zeile 9014 stehen.

```
  10 LET u=1: LET x=10: LET y=10
  20 LET f$="..........."
  30 GO SUB 9900
9899 STOP
9900 LET m=x: LET n=y
9901 LET x=m: LET y=n
9902 LET j$=""
9903 PRINT AT x,y;f$;" "
9904 PRINT AT x,y-LEN j$;j$;AT x,y;"▬"
9905 PAUSE 0
9906 LET m$=INKEY$
9907 IF CODE m$=13 THEN  GO TO 9914-u
9908 IF CODE m$=12 THEN  GO TO 9901
9909 IF LEN j$=LEN f$ THEN  GO TO 9905
9910 LET y=y+1
9911 LET j$=j$+m$
9912 GO TO 9904
9913 LET a=VAL j$
9914 FOR z=1 TO LEN f$-LEN j$
9915 LET j$=j$+" "
9916 NEXT z
9917 PRINT AT x,y;" ";AT m,n;j$
9918 RETURN
```

AUFRUF!

Schickt eure selbstgeschriebenen Programme ein. Wenn ein Programm auf der monatlichen Kassette erscheint, so gibt es 1 Monat Beitragsbefreiung!

ROLF KNORRR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 80

Stundenplan

Dies ist ein Programm für Leute die noch zur Schule gehen oder Studieren und einen Drucker besitzen der 80 Zeichen/Zeile druckt.
Wie der Name schon sagt, handelt es sich um einen Stundenplan für die Schule oder das Studium. Die Wochentage werden einzeln zu je 2 Doppelstunden abgefragt. Falls Einzelstunden gewünscht werden, müssen die Zeilen 20,30,40,50,52,125-127 entsprechend geändert werden.
Nachdem alle Fächer eines Tages eingegeben sind, werden sie auf dem Bildschirm angezeigt und können kontrolliert werden. Falls sich Fehler eingeschlichen haben, kann der ganze Tag geändert werdem. In den Zeilen 2 und 3 wird die Centronics-Software für den Drucker vom Micro-Drive geladen. Die Zeilen können je nach Bedarf geändert oder gelöschtwerden.
In Zeile 105 und 110 wird die Schriftart für den Drucker gewählt. Auch hier ist eine individuelle Gestaltung möglich.
Nachfolgendes Beispiel zeigt die Anwendung des Programms:

```
  0>REM
**********************************
*                                *
*         STUNDENPLAN            *
*        designed 1985           *
*        by Axel Hesse           *
*                                *
**********************************
   1 REM Druckersoftware laden
   2 CLS : PRINT AT 10,5;"Cartri
dge fertig ?": PAUSE 0
   3 CLS : OUT 58303,129: OUT 58
303,15: LET c=(PEEK 23631+256*PE
EK 23632)+15: POKE c,0: POKE c+1
,91: LOAD *"m";1;"buff1"CODE
  10 CLS : PRINT AT 5,5;"< D >
 Drucken";AT 7,5;"< N >   Neue D
aten";AT 9,5;"< S >   Stop": INP
UT q$
  11 IF q$="d" OR q$="D" THEN  G
O TO 100
  12 IF q$="s" OR q$="S" THEN  S
TOP
  20 DIM a$(25,20): DIM b$(5,10)
: DIM c$(5,13): DIM e$(25,6)
  30 RESTORE : FOR n=1 TO 5: REA
D b$(n): READ c$(n): NEXT n
  40 DATA "Montag"," 8.15 - 9.45
","Dienstag","10.15 - 11.45","Mi
ttwoch","12.15 - 13.45","Donners
tag","14.15 - 15.45","Freitag","
16.15 - 17.45"
  45 INPUT "Welches Semester ?";
d$
  46 LET x=1: FOR n=1 TO 5
  49 REM Eingabe und Kontrolle
  50 FOR m=1 TO 5: PRINT AT 20,0
;b$(n);" ";c$(m): INPUT "Fach:";
a$(x): INPUT "Raum:";e$(x): LET
x=x+1: NEXT m
  51 CLS : PRINT AT 0,10;b$(n):
PRINT
  52 FOR q=5 TO 1 STEP -1: PRINT
 c$(6-q);TAB 15;a$(x-q, TO 10):
PRINT TAB 15;a$(x-q,11 TO ): PRI
NT TAB 15;e$(x-q): NEXT q
  53 INPUT "alles richtig (J/N)
?";q$
  54 IF q$="j" OR q$="J" THEN  N
EXT n: GO TO 10
  55 IF q$="n" OR q$="N" THEN  L
ET x=x-5: GO TO 50
  56 GO TO 53
 100 REM
 Steuercodes fuer Drucker
1. Esc P    Normalschrift
2. Esc W,1  Breitschrift ein
3. Esc R,1  Deutsche Umlaute
4. Esc W,0  Breitschrift aus
 105 LPRINT CHR$ 27;CHR$ 80;CHR$
 27;CHR$ 87;CHR$ 1;CHR$ 27;"R";C
HR$ 1;TAB 10;"STUNDENPLAN für ";
d$;CHR$ 27;CHR$ 87;CHR$ 0
 110 LPRINT CHR$ 27;CHR$ 77: REM
  Esc M  Elite
 115 FOR n=1 TO 80: LPRINT "-";:
NEXT n
 120 LPRINT 'TAB 16;: FOR n=1 TO
 5: LPRINT b$(n);"  ";: NEXT n
 121: FOR n=1 TO 5: LPRINT ';: F
OR m=1 TO 80: LPRINT "-";: NEXT
m
 125 LPRINT 'c$(n);"   ";a$(n, T
O 10);"  ";a$(n+5, TO 10);"  ";a
$(n+10, TO 10);"  ";a$(n+15, TO
10);"  ";a$(n+20, TO 10);
 126 LPRINT 'TAB 16;a$(n,11 TO )
;"  ";a$(n+5,11 TO );"  ";a$(n+1
0,11 TO );"  ";a$(n+15,11 TO );"
  ";a$(n+20,11 TO );
 127 LPRINT 'TAB 16;e$(n, TO 6);
"       ";e$(n+5, TO 6);"       ";
e$(n+10, TO 6);"       ";e$(n+15,
 TO 6);"       ";e$(n+20, TO 6);
 128 NEXT n: GO TO 10
```

STUNDENPLAN für S5 85

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
8.15 - 9.45	Metall-kunde BI 202	Erze und Möller BI 202	Hydraulik BI 202	Formgebung BC 003	Hättenpro-zesse III BI 202
10.15 - 11.45	Hydraulik BI 202	Metall-kunde BI 202	Hättenpro-zesse III BI 202	Formgebung BC 003	Elektro-technik II BI 202
12.15 - 13.45	Elektro-technik II BI 202	Umwelt-schutz BI 202	Stoffwirt-schaft BI 202	Praktikum Würme & Labor	
14.15 - 15.45	Stoffwirt-schaft BA 301	Hättenpro-zesse III BI 021	Formgebung BC 219	Praktikum Feuertechn Labor	
16.15 - 17.45					

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 0 20 7 / 55 66 80

Den LUSTKNÜPPEL selbst gebaut !

Hier nun der seit langem versprochene Bauplan für einen Joystick der wirklich für alle Spiele tauglich ist.
Nachdem ich mich wiederholt über die Preise von anschlussfertigen Joysticks mit Interface geärgert habe,blieb mir,wie bei der Tastatur nur die Selbsthilfe.Da mir noch ein wenig know how zum Bau eines Interfaces fehlt,blieb mir nur die Tastatur als Ausweg.Was liegt näher als die Kontakte des Joysticks parallel zur Tastatur anzuschliessen?Zugegeben,die Tastaturabfrage des Computers ist minimal langsamer als die des Interfaces,aber hier ist das noch niemandem aufgefallen.Nun war noch ein letztes Problem zu lösen.Jedes Spiel fordert andere Tasten.Man benötigt also eine Wahlmöglichkeit.Nach langem Überlegen habe ich mich für DIL-Schalter entschieden.Diese Schalter sind normalerweise auf Platinen zu finden,da ihre Bauweise extrem klein ist,8 Schalter auf einer Fläche von 2,2x1 cm! Der Vorteil meiner Konstruktion liegt in der grossen Zugriffsmöglichkeit auf beliebige Tasten.So sind beispielsweise allein für die Bewegungsrichtung LINKS 30 verschiedene Tasten anwählbar !Nachteil der Konstruktion:Man muß für jede gewählte Taste zwei Schalter betätigen.Nimmt man versehentlich drei spielt der Spectrum beleidigt. Er nimmt dann keinen Befehl mehr an,da die Tastaturabfrage automatisch blockiert.Aber keine Angst,diese Art von "Kurzschluss" habe ich während meiner Versuche laufend gebaut,es macht unserem besten Stück überhaupt nichts aus.

Hier nun als erstes die Stückliste aller benötigten Teile sowie Bestelladressen:

1 Joystick mit 2 Feuertasten. Artikel Nr.:65018 82D 1001A
zu beziehen bei: Fa.Bühler Elektronic Preis 18,5Ø
Gunzenbachstrasse
7570 Baden Baden

1 Winkelmehrfachsteckverbindung,12 pol Stecker plus 12-pol Buchse
Typ SG/BG 12 Preis 5,5Ø
(Buchse passt ins Spectrumgehäuse)

1 Teko Kunststoffkleingehäuse,Serie F Typ F1 Preis 5,9Ø

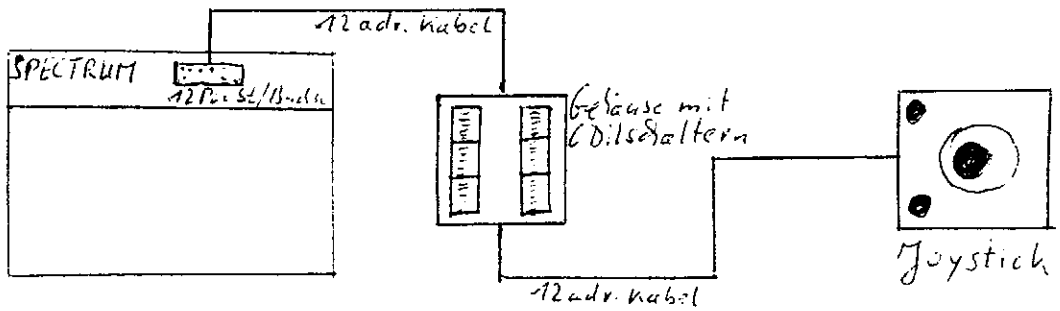
6 Dilschalter Typ DIL 206-8 Preis 25,2Ø

2 m 12-adriges ,flexibles Rundkabel aus dem Fachhandel Preis 4,9Ø

Ausser dem Kabel sind die anderen Sachen zu beziehen bei:
Völkner Elektronic
Marienbergerstrasse
3300 Braunschweig

Der Gesamtpreis für den Stick beläuft sich hiermit also auf Ø,7ØDM

So sieht der schematische Aufbau aus:

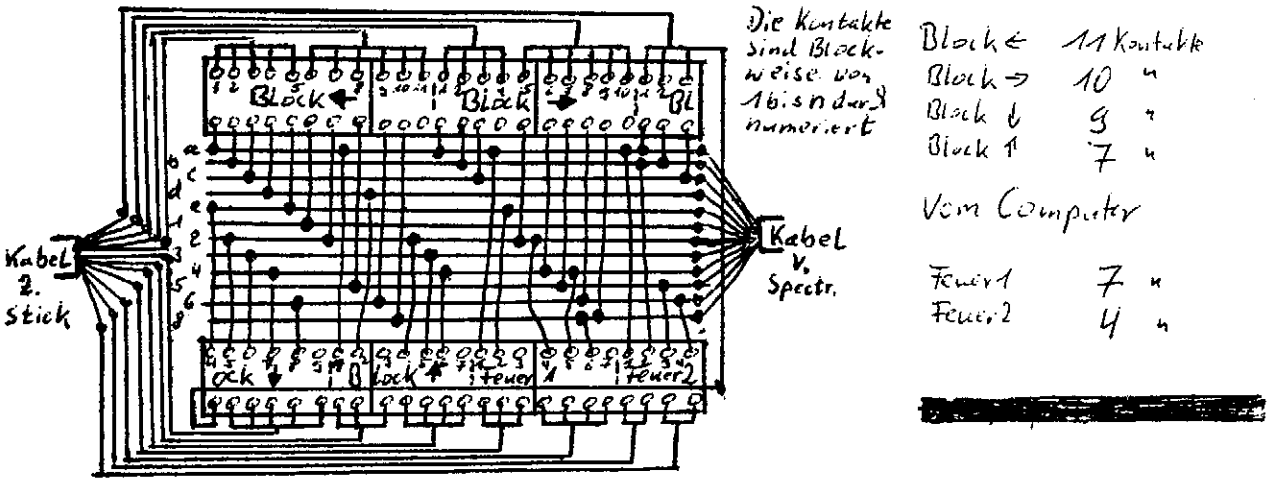


ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 05 / 55 66 80

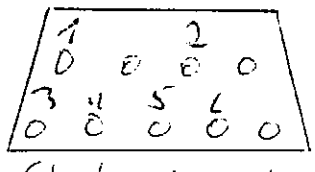
ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 17 / 55 66 89

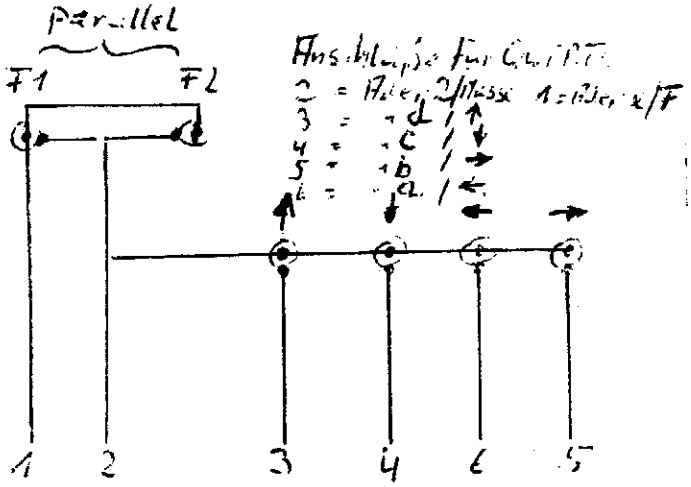
Als erstes wird in das Spectrumgehäuse rechts vom Modulator ein Loch für die 12-polige Buchse gebohrt.An ihr werden von der Platine die Adern a,b,c,d,e und 1,2,3,4,5,6,8 angelötet.Die Ader 7 fällt leider in Ermangelung einer 13 Ader im Stecker aus.Damit sind die Tasten h,j,k,l,ENTER nicht erreichbar.Wie die Kabel am Stecker,bzw. Buchse angelötet werden bleibt jedem selbst überlassen.Das Kabel, vom Stecker wird in das Gehäuse geführt,in dem die 6 Dilschalter eingebaut werden.Dort werden die einzelnen Schalter belegt,am besten mit einer Platine arbeiten.Es geht aber auch nur mit Drahtbrücken. Aus dem Gehäuse gehen wir mit dem 12-adrigen Kabel in den Joystick. Von disem haben wir schon das mitgelieferte 6-adrige Kabel entfernt. Nun müssen wir mit einem scharfen Gegenstand auf der Platine an jedem Kontakt die Leiterbahnen unterbrechen und die passenden zwei Adern von den Dilschaltern anlöten.Am besten von Unten,indem man mit einem feinen Bohrer ein Loch in die Platine durch die Leiterbahn bohrt. Nachdem alle 12 Adern an die sechs Kontakte angelötet wurden,kann man loslegen.Noch ein Tip.Der Stick ist anfangs etwas schwergängig. Bei offenem Gehäuse sieht man vom Boden her einen Plastikpin durch die Platine ragen.Diesen einfach um maximal einen halben Zentimeter kürzen.

Hier nur ein Vorschlag für den Einbau der Schalter in das Gehäuse und die Verdrahtung,bzw. die Platine? alles im Maßstab 1:1



Wer auf den Luxus einer Wahlmöglichkeitverzichten möchte kann auf unteren Schaltplan des Joysticks und der Belegung des Steckers (Comodore Norm) zurückgreifen und ihn sich an 5 feste Tasten anschliessen. Aber daran denken,das die Matrix zweigeteilt ist.qwert ist möglich aber nicht 56780,da die 5 zur linken und die 6 zur rechten Hälfte gehört.Die passende Buchse zum mitgelieferten Stecker gibts im einschlägigen Fachhandel.Wenn alle Stricke reissen tut's auch ein 6-pol Diodenstecker.Übrigens,die Bezeichnung der Adern entnehmt bitte dem Info 3,Selbstbau einer Tastatur.





Heinz Würtele

Kassettenrecorder-Tip

Es soll immer noch Leute wie mich geben,die einen Kassetten-rekorder zum Laden oder Saven Ihrer Programme benutzen.
Doch es muss nicht unbedingt ein Recorder mit MIC + EAR buchse sein.
Mein Recorder hat eine 5 polige Dinbuchse und eine 5 polige Kopfhörerbuchse.
Geladen wird über der Kopfhörerbuchse und gesavt über der Dinbuchse.Außerdem besitzt der Recorder eine automatische und manuelle Aussteurung.
Beim Absaven zeigt eine grüne Lampe mir an,das der Recorder auch wirklich aufnimmt.
Anzumerken ist noch das beim Laden nur die Mic-buchse (Computer)benutzt wird.
Der Recorder hat noch folgene andere Funktionen:
Bandzählwerk und Memorytaste
Höhen und Tiefen einstellen
Netz-und batteriebetrieb
Umschalten auf Chromkassetten
Die Kabel habe ich mir im Fachhandel anfertigen lassen (ca.7 DM)
Der Recorder heißt:Monocord-6020 (bruns)
Ich hab ihn für 98,-DM in einen Kaufhaus gekauft.

Edwin Rehm
Pfälzer Platz 4
4709 Bergkamen Tel.02307/80517

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

SLOMO für den ZX Spectrum

Englischen Hardware-Produzenten scheint es an Einfallsreichtum nicht zu mangeln. Die neueste Kreation von der Insel heißt "SLOMO". Das ist die Abkürzung von "Slow Motion", was soviel wie Zeitlupe bedeutet. Das Gerät, das in etwa die Maße einer Streichholzschachtel hat, bewirkt den verlangsamten Ablauf eines Programms bzw. eine Reduzierung der Arbeitsgeschwindigkeit des Rechners. Die Verbindung mit dem Spectrum erfolgt über den Bus-Stecker (der auf der anderen Seite durchgeführt ist). Ein Kabel sorgt dafür, daß "SLOMO" immer griffbereit neben dem Spectrum liegen kann. Wenn das Gerät angeschaltet ist, zeigt eine Leuchtdiode den Betriebszustand an. Der Benutzer kann jetzt (an einem Potentiometer) stufenlos die Ablaufgeschwindigkeit regeln. Die Skala reicht vom Normal- über Schneckentempo bis zum Standbild. Dadurch wird es z.B. möglich, einen besonders verzwickten Spiel-Teil in Zeitlupe auszuprobieren, bis man die Hürde beherrscht.

Wenn "SLOMO" nicht aktiviert ist, kann man auch über die Taste "Freeze Frame" ein sofortiges Standbild erreichen; allerdings nur solange diese Taste gedrückt bleibt. "SLOMO" ist eine nette Spielerei für den Freak, der schon alles hat. Sie

Eine Soundmaschine für den ZX Spectrum

Was Besitzer eines C 64 oder Oric Atmos schon lange genießen, wird nun auch für Spectrum-Freaks Realität. Gemeint ist der Sound-Chip AY 3-8912, der mit seinen 3 Ton- und Hüllkurvengeneratoren und einem Rauschgenerator (und einer 8-Bit-Pio) ein musikalisches Feuerwerk entfachen kann. Da man mit dem Chip alleine herzlich wenig anfangen kann, hat sich ein geschickter Lötkolbenartist gefunden, der aus dem AY 3-8912 nebst einem Häuflein elektronischem Kleinkram einen funktionstüchtigen Soundgenerator für den Spectrum gemacht hat. Ein Demo-Programm und eine beiliegende Tabelle erklären dem Anwender, wie die gewünschten Töne eingegeben werden. Da man auch 3-stimmig musizieren kann, wäre ein wenig Kenntnis der Musiklehre angebracht.

Natürlich kann man das Gerät aber auch dazu verwenden, Soundeffekte zu programmieren. Die Töne werden über einen eingebauten Lautsprecher übertragem, der ein mehrfaches des Spectrum-Speakers leistet. Wer damit noch nicht zufrieden ist, kann auch noch einen zusätzlichen Verstärker anschließen. Insgesamt gesehen leistet der Soundgenerator, was man von ihm erwartet und ist damit sein Geld wert.

Nachteilig ist aber, daß das Gerät nicht als "Black Box", sondern nur als Bausatz vertrieben wird. Ich befürchte, daß dadurch manch ein Interessent von der Anschaffung abgehalten wird, da eine falsche Handhabung des Lötkolbens und der einzelnen Bauteile dem Spaß ein schnelles Ende bereiten können. Ein geübter Hobby-Bastler wird aber kaum Probleme haben. Der komplette Bausatz mit einer Demo-Kassette kostet DM 95,-, es ist aber auch möglich, nur einzelne Teile zu kaufen.

Bezugsquelle:
I. Hobmeier Elektronik
Schlenkhoffsweg 27
4720 Beckum

Sound für den Spectrum

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Sinclair ZX Spectrum.

Artikel	Kurzbeschreibung	Preis	Bezugsquelle
ZX Spectrum 16 K	bekannt	ca. 280,-	0
dto., 48 K	"	ca. 350,-	0
ZX Spectrum +	"	ca. 500,-	0
ZX Interface I	"	ca. 200,-	0
ZX Microdrive	"	ca. 200,-	0
Discovery 1 (OPUS)	Diskettenlaufwerk 3 1/2 "	998,-	1
Viscount Discdrive	dto., 5 1/2 "	899,--	13
Beta Disksystem	dto.,	ab 949,-	3
Timex Floppy Disc	dto., 3 "	ab 944,-	7
Challenge Sprint	Datenrekorder mit 6.000 Baud	289,-	1
Proceed 1	Floppycontroller (Commodore-Floppy)	298,-	2
Rotronics Wafadrive	Massenspeicher mit 2 Laufwerken	448,--	5
Tastatur SAGA 1 Empereor	Schreibmaschinentastatur	248,-	8
Stonechip	dto.,	210,-	9 14
Lo' Profile	dto.,	248,-	6
Spectrum + Tastatur	Gehäuse des ZX Spectrum +	149,-	16
'Profitastatur'	Schreibmaschinenähnliche Tastatur	198,-	15
DK'tronics - Tastatur	Schreibmaschinentastatur	178,-	11
Micro Command	Spracheingabegerät	189,-	11
Digital Tracer	Zeichenhilfe für Grafik	179,--	11
Lightpen DK'tronics	dto.,	89,-	13
DK'tronics-Interface	für Joystick (Kempston) + Stick	79,-	6
Games Ace	dto., + Soundübertragung auf TV	65,-	11
R.A.T.	Infrarot - Joystick - System	129,-	13
Trackball	zur Spielsteuerung	80,-	13
Joystick - Interface	programmierbar	129,-	16
Telesound - Modul	überträgt Ton auf TV	50,-	13
Currah Microspeech	Sprachausgabe - Gerät	118,-	14
3 Kanal Sound Synthesizer	Tonerzeugung	128,-	6
Soundgenerator	dto., nur als Bausatz	95,-	12
BTX - Modul	für Bildschirmtext	128,-	16
PIO	Parallel Input/Output -Bausatz	89,-	15
Busverlängerung	Kabel 20 cm	34,-	15

Wir haben einmal versucht, eine Marktübersicht aller vorhandenen Peripheriegeräte für den Spectrum zu erstellen. Preise und Händleranschriften sollen nur der Orientierung dienen, Abweichungen sind möglich.

Sinclair ZX Spectrum.

ROLF KNORR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 0 20 / 55 66 89

Artikel	Kurzbeschreibung	Preis	Bezugsquelle
Kempston Centronics	Druckerinterface m. Software	219,-	13
ZX LPRINT III	dto., mit EPROM	198,-	6
48 K.-RAM Erweiterung	Speichererw. für 16 K Spectrum	99,-	11
SLOMO	verlangsamt den Spectrum	89,-	6
Switch Off	Netzschalter	20,-	6
Seikosha GP 50 S	Mini-Drucker mit eingeb. Interface	448,-	16
Multicom DFÜ	mit Interface und Akustik-Koppler	578,-	4
DFÜ - Set	mit Akustik-Koppler	355,-	7
Tele-Terminal 300 S	DFÜ-Software + Akustik-Koppler	396,-	6
Datenkassetten	verschiedene Längen	a.A.	17
Software	größtes Angebot	a.A.	18

Bezugsquellen - Schlüssel

0 - verschiedene Händler

1 - MHS Müller hard + software
Bergstr. 7, 7262 Althengstett

2 - Logitek A. Höft + F. Lesser OHG
Pankstr. 49, 1000 Berlin 65

3 - Unicorn Soft
Ehlenerstr. 7, 3501 Hoof

4 - Rolf Strecker
Luxemburger Str. 76, 5000 Köln 1

5 - Nettetaler Computer-Shop
Steyler Str. 22, 4054 Nettetal 2

6 - Microcomputerladen
Lietzenburger Str. 90, 1000 Berlin 15

7 - ABC Electronic Andreas Budde
Am Brodhagen 100, 4800 Bielefeld 1

8 - Computerpartner Forbach
Bergstr. 10, 6304 Lollar

11 - U. Kuntz
Junge Hälden 3, 7500 Karlsruhe 41

12 - I. Hobmeier
Schlenkhoffsweg 27, 4720 Beckum

13 - Stephan Triebner
Postfach 1272, 6103 Griesheim

14 - H. Stein
Hohefeldstr. 55, 1000 Berlin 28

15 - S. Egeler
Grünthal 21, 8201 Raubling

16 - Astech GmbH
Am Wall 183, 2800 Bremen 1

17 - Holschuh Tapes
Keltenstr. 67, 6140 Bensheim

18 - Joysoft
Humboldtstr. 84, 4000 Düsseldorf 1

Sinclair ZX Spectrum.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 99 80

Die Adventure Ecke Nr 1

Ralf Reinhardt
Albert-Schmidt-Allee 63
5630 Remscheid 11
Tel. 02191/62414

Endlich ist es soweit! Hilfe für alle,die in Honlei. gefangen, von wilden Tieren getressen oder sonstwas werden! Als leidenschaftlicher Adventurer (der aber trotzdem öfters hängenbleibt) werde ich versuchen Licht in das Dunkel zu bringen .
Die Adventure Ecke ist dreigeteilt: zum einen werden Adventures die empfehlenswert sind- oder auch nicht- vorgestellt, Tips zum Lösen bestimmter Probleme gegeben, und Fragen gestellt, zu Abenteuern, die ich nicht kenne, oder bei denen ich selber keine Lösung weiß. Deshalb,wenn jemand Fragen zu einem Adventure hat, oder Losungen für Problemstellungen fand, dann soll er schreiben. Ich werde versuchen Lösungen zu finden, und sie dann in der nächsten Ausgabe abdrucken! Aber genug der Vorrede:

Kurzreview Kurzreview Kurzreview Kurzreview Kurzreview
Questprobe 1 und 2 Art:GraphikAdventures
Bildschirm:ein drittel Graphik, Rest für Text reserviert.
Ziel: soviel Gems wie möglich zu finden und abzuliefern.
Die Questprobeserie befasst sich mit den Abenteuern der Marvel Comichelden.Bisher sind erst zwei erschienen.
Die Nummer eins befasst sich mit dem Hulk, Nummer zwei handelt von Spiderman. Die Nummer drei wird in den nächsten Monaten kommen, diesmal mit den fantastischen Vier. Die Besonderheit der Adventures ist, daß sie eine ausgezeichnete Graphik besitzen, die den Hobbit sehr weit in den Schatten stellt. Sie ist ohne Übertreibung in Comic Qualitat. Die gestellten Probleme sind auch nicht von Pappe. Allerdings ist Spiderman einfacher und für Anfänger besonders geeignet, während Hulk durch seine schwereren Probleme einen früh zur Aufgabe zwingt.
Beide haben aber viels gemeinsam:schnelle Graphik,keine Wartepause nach der Eingabe, interessante aber nicht sehr leichte Probleme, sowie das pulsierende Ei!!!
Auf einer Skala von 1-10 : Hulk 7 Spiderman 9
(Hobbit tendiert darauf zur 4!)

TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP TIP
Spiderman:Man sollte sich klarmachen, wer das ist! Comic lesen! Falls man trotzdem nicht den Schacht hochkommt: Nicht hochgehen HUCHKLETTERN!
Hulk : Für Anfänger. Falls man nicht von der Stelle kommt, beißt man sich ein bischen auf die Lippe, dann sieht die Welt schon anders aus! Für Fortgeschrittene: xxxxxx
Winke Winke ! Ventilatoren vertreiben auch Ungeziefer, aber n nur aussen!
Inca Curse: Um ein Feuer zu loschen, nimmt man entweder Wasser, oder eine Wolldecke (Schreib mir wie es weitergeht, Karl!)

Fragen des Monats:
Greedy Gulch: wie findet man die Mine? Was muß man tun um sich nicht zu verirren, selbst wenn man eine Karte hat?
Sherlock: wie redet man den cabbie an, um zum Bahnhof zu kommen?
Hulk: Wie um Gottes Willen bekoomt man das Bio gem?
Wie kommt man an den Ameisen vorbei? Wo ist Ultron?
Snowball:was bedeutet der Code den einen der Crewmember gibt?
Rs Das wars. Ich warte auf eure Briefe! Ehe ich es vergesse; zum einenist ein Teil der angekommenen Post noch unbeantwortet, aber noch nicht vergessen! Zum andern muß ich hiermit mitteilen, daß ich KEINE Anleitungen zu Adventure Spielen habe! Tauschpartner willkommen!
Ralf Reinhardt Albert Schmidt Allee 63 5630 Remscheid 11

ADVENTURE SEITE

Horst Müller,Ölmannsberg 113,4788 Warstein 2,02925/3274

D F Ü - DATENFERNÜBERTRAGUNG

Da es jetzt immerhin schon 3 Proagramme für die DFÜ mit dem Spectrum gibt, stelle ich hier das Programm der Firma MIKROCOMPUTER LADEN in Berlin vor.
Es handelt sich hier um das Prog. Tele Terminal 300 S, welches zusammen mit einem seriellen Anschlußkabel für DM 98,00 zu kaufen ist.
Zum Programm selbst ist zu sagen, das es keinerlei Untermenues hat, welche aufgerufen werden müssen. Es wird im Format des TASWORD TWO gearbeitet, d.h. 64 Zeichen/Zeile und deutsche Umlaute, sowie ein Unterprogramm zur Steuerung des ZX LPRINT sind zu erreichen. Es wird mittels Ext. Mode (hier SYS) gesteuert.

BEFEHLE des TERMINAL - Programmes:

A	APPEND	Lädt ein File von Kassette/Cartridge
B	BREAK	Rücksprung in den Anfangszustand
C	LPRINT	Ausdruck des Textfiles
D	DOWNLOAD	Empfangene Zeichen werden gespeichert
I	INCREMENT	Setzt Kurzspeicher um eine Stelle zurück
J	CHANGE	Einschaltung des nächsten Kurzspeichers
K	UPLOAD	Inhalt des Kurzspeichers wird gesendet
L	LET	Weist Kurzspeicher eine Symbolfolge zu
M	MODUS	Umschaltung des Modus (Half-Full - Duplex)
P	PARITY	Umschaltung der Parität (even-odd-zero)
R	READ	Inhalt des Textspeichers kann gelesen werden
S	SAVE	Abspeichern eines Textfiles auf Kasse/Cartridge
U	UPLOAD	Senden des Textfiles
V	CLS	Löschen des Bildschirminhaltes
W	WRITE	Schreiben eines Textfiles in den Textspeicher
X	CLEAR	Löschen des Textspeichers
Z	SCROLL	Bildschirmscrolling ein/aus

Diese Befehle lassen sich durch SYS (Caps + Symb Shift) jederzeit während einer Verbindung aufrufen. Ein weiterer Vorteil liegt an der Erfassung von Textfiles mittels TASWORD TWO.
Ich habe jetzt dieses Programm in Verbindung mit einem Dataphon s 21 d in Betrieb und kann nur gute Dinge darüber berichten. Nach anfänglichen Startschwierigkeiten und Tests geht es jetzt zu meiner vollsten Zufriedenheit über die Postleitung.
Auch hier sei noch einmal gesagt, das alles mit Vorsicht zu genießen ist. Seid Ihr in mehreren Mailboxen eingetragen, so nehmt nicht überall das gleiche Password. Tragt Euch ruhig in mehreren Mailboxen ein, solltet Ihr jedoch keinen Gebrauch mehr davon machen wollen, so löscht bitte Euren Usereintrag und macht Platz für die nächsten Eintragungen.
Für den absoluten Neuling auf dem Gebiet der DFÜ sei hier noch ein Nachschlage-Werk aufgezeigt. Es handelt sich um DAS HANDBUCH FÜR HACKER UND ANDERE FREAKS und ist erschienen im Selbstverlag Rathmann-Schallah. Es Kostet DM 38.00, ist eine Loseblattsammlung in einem Ringordner und ist zu beziehen über den Buchversand der Zeitschrift COMPUTER CONTAKT.
Mir hat die Studie des Buches echt was gebracht und deshalb kann ich es nur weiterempfehlen.
In diesem Sinne Wünsche ich Euch ein
GOOD HACK BUT NOT CRACK , also ANSEHEN alles aber ANDERN gar nichts. Gucken kostet nichts.
Viel Glück bei der Verbindung.

Bestell - Anschrift für das HACKER - HANDBUCH :
Computer Kontakt, Pforzheimer Str. 43, 7518 Bretten

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 07 / 55 66 80

Horst Müller,ölmannsberg 113,4788 Warstein 2,02925/3274

D F Ü - MAILBOXEN

TEL.NR.	NAME	ZEIT
0201/237396	RADIO SCHOSSAU	20-10
0201/274625	E. M. S.	
0201/736566	HANSKE	
0201/787411	W. V. I.	
0202/441236	WUPPERTALER BOX	
0202/448024	W. M. S.	18-22
0202/466327	RONSDORFER	
0202/559350	MB TOELLETURM	18-09
02103/69904	DIALOG INF SERV. (HOST)	
0211/340071	DATA BECKER	
0211/414579	SOFTWARE EXPRESS I	
0211/424130	SOFTWARE EXPRESS II	
02151/778570	I. S. P.	24H
02151/801339	K.I.S. MB KREFELD	24H
02202/50033	COMP.CENTER GLADBACH	
0221/1616284	SATURN MB KöLN	24H
0221/371076	WDR COMPUTER CLUB KOMCOM	24H
0221/4724293	DIMDI (HOST)	
02234/58603	MB FRECHEN	22-10
0231/170414	MB DORTMUND I	24H
0231/179414	MB DORTMUND II	24H
02383/50866	MB SHARP USER	24H
030/2621081	SATZ RZ (HOST)	
030/3052635	MB BERLIN	
040/5277016	TORNADO	
040/7540598	CBM CLUB HH	
040/6306262	C.L.I.N.S.H.	
040/8802383	R.A.M.	
040/6523486	M. C. S.	22-06
04348/7513	N. C. S. KIEL	24H
0511/2106011	RRZN NIEDERSACH (HOST)	
05121/35146	AQUILA II	
05361/23353	WOLFSBURG	20-06
06081/9677	MB TAUNUS	15-07
06181/48884	OTIS	24H
069/494201	A.U.G.E. FFM CIACS	
0711/519008	NORSAK	
089/2800310	CYBER (PW:P7003DU)	
UNI UND TH'S	ALLE FORDERN ID UND PW	
0201/1833781	UNI ESSEN	
0211/472420	DIMDI I	
0211/4724293	DIMDI II	
0231/7552541	IBM DORTMUND	
0234/700402	UNI BOCHUM	
030/305506	UNI BERLIN	
030/314730	UNI BERLIN (IBM)	
040/41233098	UNI HAMBURG 22-06H	
0431/8804556	UNI KIEL	
0551/21843	UNI GöTTINGEN VAX (HOST)	
0551/23277	UNI GöTTINGEN VAX (HOST)	
0641/76032	UNI GIESSEN (PW:020202)	

AUFRUF!

Schickt eure selbstgeschriebenen Programme ein. Wenn ein Programm auf der monatlichen Kassette erscheint, so gibt es 1 Monat Beitragsbefreiung!

Diese Liste ist nicht vollständig, und jeder sollte in einer aktiven Box die Nummernliste anfordern, um zu vergleichen und neue Mailboxen in seiner Liste einzutragen.
Die genannten Nummern sind ohne Gewähr, jedoch bis vor kurzem noch erreichbar gewesen.
Meine bevorzugten MB's sind KIS, NCS, MB Dortmund, MB Frechen und der KOMCON.
Aber wie so vieles eine reine Geschmackssache.
Tschüß und GOOD HACK BUT NOT CRACK
Euer Horst !!!!

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 80

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

GESAMMELTE WERKE der POKEs für Unsterblichkeit und vieles mehr !

Spiel	POKE(S)	Beabsichtigte Wirkung
Lunar Jetman	36966,224:36945,3	Unsterblichkeit
Tranz AM	25446,0	"
Jet Pac	25020,0	"
Cookie	28698,0	"
Hunchback	26888,0	"
Eskimo Eddie	24686,24 :24687,76	"
Travel w. Trashm.	33967,0 :33968,128	Mehr Startkapital
Gift from the gods	57459,62 :57460,100: 57461,183	Unendliche Stamina
Zzoom	24743,0	Unsterblichkeit
Pssst	24984,0	"
Freez Beez	34610,0	"
Atic Atac	36519,0	"
Cannonball	32957,0	"
"	32807,x	x = Anzahl der Leben
Scuba Dive	55711,x	"
Knight Lore	44803,x	"
"	53567,0	Unsterblichkeit
Ah Diddums	24786,0	"
Moon Alert	42404,0	"
Arcadia	25776,0	"
Kosmic Kanga	36212,0	"
Pi-Balled	46441,0	"
Tutankamun	27783,0	"
Manic Miner	35136,0	"
Kokotoni Wilf	43742,0	"
Underwurlde	59376,0 :59380,0	"
Gilligans Gold	52881,0 :52882,0: 52883,0	"
Moon Alert	37035,201	Keine Feinde
Lunar Jetman	37999,201	"
Underwurlde	45019,201	Rid Of Morning (?!)
Knight Lore	50084,201	Unbegrenzte Zeit
"	49759,x	x = Anzahl der Objekte
Jet Pac	25373,x	X = Anzahl der Leben
"	26075,0	Nur 1 Fuel-Pack f. Start
Cookie	25604,x	x = Anzahl der Leben
"	26197,0	Ohne Müllt.-Monster
Pi-Balled	44416,x	x = Anzahl der Leben
Moon Alert	42249,24	Unbegrenzte Zeit
"	42585,2 :52596,2	Screen scrollt schnell
Defenda	35730,52	52 Leben
Jetset Willy	35899,0	Unsterblichkeit
Monty Mole	37512,0 :47639,255: 47640,0	"
"	36301,201	Keine Feinde
Sabre Wulf	43575,255	1. Spieler unsterblich
"	45520,255	2. Spieler "
Jack and the..	42404,255	100 Leben
Psytron	41098,17 :41099,32: 41100,1 :41101,0	Unsterblichkeit
Mr. Wimpy	33693,0	"
"	33509,x	x = Anzahl der Leben
"	33721,x	x = Anzahl der Schüsse
"	43105,0	Unendlich viele "
"	33501,0	1. Bild wird ausgelassen
Psytron	28625,0 :28626,0	Unendlich Fuel
"	26142,62:26143,255: 26144,0	" Luft

TIPS UND TRICKS

Maschinensprache auf dem ZX-Spectrum

(von T.Bertoldo)

Teil 6: Schiebe-,Rotations- und Bitmanipulatinsbefehle

Nachdem ich im Teil 5 die Rechenbefehle für Addition und Subtraktion erklärt habe , möchte ich heute die bisherige Befehlssammlug durch zwei weitere Gruppen ergänzen . Dieses sind als erstes ...

Die Rotations- und Schiebebefehle :

Diese Befehle bewirken daß bei dem angesprochenem Register sich alle Bit's um eine Stelle nach links oder rechts verschieben , d.h. bei z.B. einem Rechtsschieben des A-Registers kommt dessen 7.Bit an die Stelle des 6.Bit , das 6.Bit an die des 5. , das 5. an ... ... und das 1.Bit an die des 0.Bit . Das alte 0.Bit geht jetzt nicht verloren sondern kommt in das C-Flag (Übertragsflag) . Da das 7.Bit ja jetzt an 6.Bitstell steht , muß das Bit 7 ja auch wieder mit einem Wert geladen werden . Und hier liegt der Unterschied zwischen rotieren und schieben :

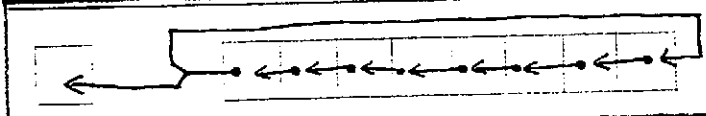
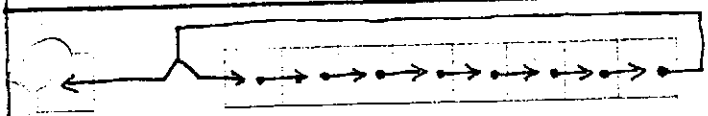
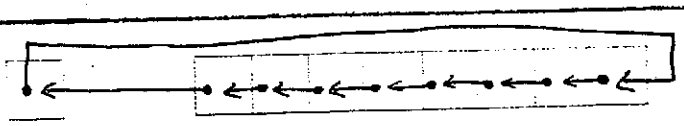
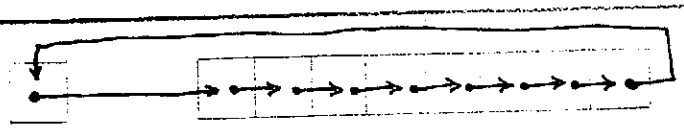
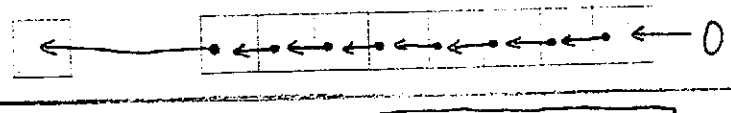
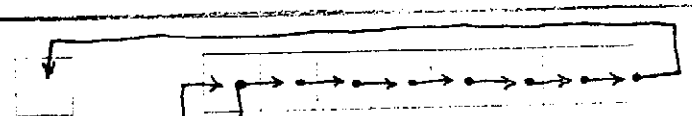
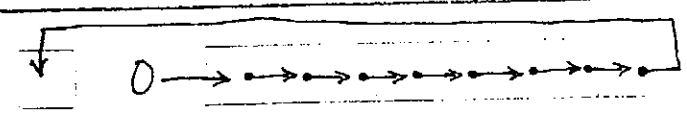
Beim Schieben ist das hereinkommende Bit (bei linkss. auf 0.Bit , bei rechtss. auf 7.Bit) entweder 0 oder gleiche wie vor dem schieben , je nach Befehl .

Beim Rotieren kommt das hereinkommende Bit entweder von dem herrausfallendem Bit (bei linksr. kommt 7.Bit in 0.Bit und C-Flag , bei rechtsr. das 0.Bit ins 7.Bit und C-Flag) oder vom C-Flag (bei linksr. 7.Bit→C-Flag→0.Bit und bei rechtsr. 0.Bit→C-Flag→7.Bit) , je nach Befehl .

Das Ergebnis nach solchen Operationen ist bei Rechtsschieben wie eine Division durch zwei , und bei Linksschieben wie eine Multiplikation mit zwei des jeweiligen Registers oder Speicherbytes .

In der folgenden Tabelle sind alle diese Befehle aufgelistet , mit Ausnahme einiger spezieller BCD-Befehle welche in einem gesondertem Teil behandelt werden .

Postfach 20 0
5600 Wuppert
Telefon 02 02 / 5

C-Flag Register o. Sp.Byte	Befehl	Genaue Bezeichnung
	RLC ... RLCA	Rotiere links zirkular
	RRC ... RRCA	Rotiere rechts zirkular
	RL ... RLA	Rotiere links
	RR ... RRA	Rotiere rechts
	SLA ...	Schiebe links arithmetisch
	SRA ...	Schiebe rechts arithmetisch
	SRL ...	Schiebe rechts logisch

Der Operand nach dem Befehl kann entweder ein Universalregister (A,B,C, D,E,H oder L) oder ein durch (HL),(IX+...) oder (IY+...) adressiertes Speicherbyte sein . Die Befehle RLCA,RRCA,RLA und RRA sind in ihrer Wirkung jweils identisch mit RLC A , RRC A , RL A und RR A aber unter= scheiden sich neben der Schreibweise auch noch dadurch daß die zusammen= geschriebenen (geht nur mit A-Register) 1. in der Ausführung schneller sind und 2. der Befehl im Speicher nur ein Byte lang ist anstatt zwei oder mehr wie die anderen Rotier- und Schiebebefehle .

Als nächstes möchte ich die Befehle für ...

Die Bitmanipulationen :

erklären . Mit diesen Befehlen ist es möglich ein einzelnes Bit eines Registers oder Speicherbytes zu verändern oder abzufragen .
Diese Befehle sind :

SET ...,...	setzen des Bit's (auf 1) .
RES ...,...	löschen des Bit's (auf 0) .
BIT ...,...	setzen des Z-Flags auf den gleichen Wert wie abgefragte Bit .

Nach dem Befehl (SET,RES oder BIT) folgt zuerst die Bitnummer (0 - 7) , dann , nach dem Komma , das Register oder der adressierte Speicherbyte (A,B,C,D,E,H,L,(HL),(IX+...) oder (IY+...)) mit dessen Bit man manipulier= en will . So lautet zum Beispiel dieser Befehl : SET 4,D // Setze das Bit Nr. 4 des D-Registers auf 1 .
Da der Befehl BIT ...,... nur zum Prüfen eines Bit's da ist , folgt danach meist ein bedingter Sprung mit Abfrage des Z-Flags .

Ich glaube mit dem heute besprochenen Befehlen hat sich wieder ein großes Experimentierfeld für alle Mitleser und -lerner eröffnet .
Und als Leckerbissen folgen zum Abschluss noch einige wichtige oder interessante Unterprogrammadressen , welche im ROM angesprungen werden können .

Also bis zum nächsten mal , euer Thomas Bertelde

Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 80

028E hex — Hier wird die Tastatur abgefragt . Im Register E befindet sich nach der Rückkehr aus dem ROM der Code der gedrückten oder der Wert FFh bei keiner gedrückten Taste .

0D6B hex — Löschen des Bildschirmes , wie CLS im BASIC .

22AA hex — Berechnet die Speicheradresse eines Bildschirmpunktes . Vor dem Sprung in diese Routine muß im B-Register die Y-Koordinate und im C-Register die X-Koordinate des gewünschten Punktes stehen . Nach der Rückkehr aus dieser Routine enthält HL die Adresse des entprechenden Bildschirmbytes , und das A-Register die Bitnummer des Punktes in dem Bilschirmbyte .

196E hex — Sucht den Anfang einer BASIC-Zeile , deren Zeilennummer vor dem Programmaufruf in HL angegeben sein muß . Nach dem RET aus dem ROM ist in BC die Startadresse der gesuchten Zeile (wenn sie nicht gefunden wurde ist das Z-Flag gelöscht) , und in HL die der Zeile [illegible] danach , und in DE die der davor .

Man sollte bei Aufruf dieser Routinen auch bedenken , daß diese auch die anderen Register benützen , und deshalb diese , falls wichtig , vorher auf dem Stapel retten (mit PUSH ...) und danach wieder holen (mit POP ...

Viel Spass !

CLUB BOERSE

Anzeigen-Annahmeschluß ist der 18.6.

Praktisch zu Verschenken?!
- ZX Printer + 7 Rollen Papier
- Centronics Interface (ZX 81)
- 32 K Ram Pack

Anfragen an: G.Baumberger, Gatteraecker 22, CH-8116 Wuerenlos

---

Kann mir jemand folgende Frage beantworten:
Ich besitze Floppy-System "Beta Disk". Ich bin dabei die Band-P's auf Diskette umzustricken. Leider komme ich mit den headerless P's nicht zurecht. Gibt es eine Moeglichkeit, den Speicherplatz dieser zu finden? Wie? Kann ich den Header absaven? Bzw. Wie bekomme ich das Programm auf Diskette? Befehlsform f. Beta Disk:
RANDOMIZE USR 15363: REM:SAVE "Programm" CODE Start, Laenge.
Wer hat Beta Disk Erfahrung? Evt. Kopier-Programm. Aehnlich wie fuer Wafa oder Microdrive.
Wie erhaelt man den Speicherbereich bei Turbogeladenen P's? Head-Reader wie fuer normal geladene Baender funktioniert ja nicht? K.-Juergen Wolf, Schuetzenkuhle 19a, 2390 Flensburg Tel. 0461/ 54 526

Habe noch 51/4 Zoll Disketten, die ich nicht mehr brauche. Ausserdem zwei passende Diskettenboxen (10) und eine Reinigungsdiskette. Die Disketten sind auf dem Viscount Floppy-System bespielt worden, welches ich wegen Umstellung nicht mehr betreibe. Ausserdem habe ich noch ein leeres Spectrumgehaeuse sowie ein frei programmierbares AGF Joystickinterface abzugeben.
Selber suche ich einen guenstigen Spectrum!
Interessenten, Freunde, Anbieter u.ae. koennen mich (abends) unter der Tel.NR. 02368/ 56 219 (Deutschland) erreichen.
Bin auch interessiert am Discovery 1-Erfahrungsaustausch sowie an Erfahrungen, Anleitungen u.ae. fuer INES. Christoph Wickel.

Ich moechte einen Roboter aus Fischer-Technik mit dem Spectrum steuern. Der Roboter kann sich nach links, rechts drehen, Arm ein-aus fahren als Greifer hat er einen Magnet-E.
Nun mein Problem:
Der Roboter soll ueber die Spectrum-Tasttatur gesteuert werden. Mit einer Merketaste soll er sich die Abgefahrende Position merken. Mit einer Starttaste soll er die Position, die er sich gemerkt hat, selbstständig wiederholen.
Beispiel:

```
Drehe nach links     (merke die Position)
Fahre den Arm aus    ("              " )
Schalte Magnet ein   ("              " )
```

Mit der Starttaste soll er die Position, die er sich gemerkt hat selbstständig ausfuehren. Wie programmiere ich jetzt die Abfrage Merke Position und Start-Position? Mit welchen Befehlen? Waere es moeglich, das Sie mir ein kleines Demo-Programm schicken? Detlef Mizgalski, Leipzigerstr. 20, 3418 Uslar 1 Tel. 05571/ 75 75

Verkaufe Oric Atmos 48 K - DM 320,- Tel. 0202/ 78 05 54

Verkaufe meine gesamte Prog.-Bibliothek nebst Anleitungen gegen Gebot. Rolf 0202/556689

Verkaufe Original Software: Raid Over Moscow, Every one's a Wally, Alien 8, Combat Lynx, Codename Math, Nightlore, Psytron, Gyron, Skool Daze, Shadow Fire, Herberts Dummy Run, Chucky Egg II und Software Star. Hubert Trapp, Tel. 0211/ 74 66 58

Wer kann mir weiterhelfen?
Ich betreibe den ME 80 (Compute Mate) ueber das LPRINT III mit Tasword 2. Das Einzige was noch nicht klappt, ist die Ansteuerung des Druckers ueber die Grafikzeichen des Programmes. Wer kann mir bei der Loesung des Problems helfen?
Uebrigens: Ich habe Tasword verdeutscht. Wer daran Interesse hat kann sich gerne mit mir in Verbindung setzen. Und: kennt bzw. hat jemand Tasprint oder Alien 8 ??!
Wodurch hoert die Verwandlung bei Knight Lore auf?
Christoph Wickel, Schillerstrasse 15, 4353 Oer-Erkenschwick, Tel. 56 21 9

Wer besitzt schon das neue Programm von Gilsoft "The Illustrator" mit dem man nun auch Grafiken in seine mit "The Quill" geschriebenen Programme integrieren kann? Wer kennt schon eine deutsche Bezugsquelle oder verkauft mir sein Original? An einen kurzen Erfahrungsbericht oder spaeteren Erfahrungsaustausch waere ich auch interessiert.
Holger Kuchling, Ina-Seidel-Str. 8, 4740 Oelde 4

Wer kann mir helfen? Ich betreibe den Spectrum 48 K mit Interface 1. Bei meinem Programm "Mr. X-RAY" wird die Bildschirmanzeige zerstoert. Ich vermute, dass die Bildschirmzerstoerung durch die Adressenueberschneidung des Interface 1 mit dem Programm "Mr. X-RAY" erfolgt.
Das Programm hat folgende Adressenbelegung:
23296, 23301, 23331, 23380, 23681, 23728 und 23730.
Welcher User kann mir die neue Adressenbelegung nennen?
Albert Schulz, Saarstrasse 5, 5628 Heiligenhaus

Habe Protec Modem und Interface, suche Partner fuer Datenkomunikation. Biete Doomarks Revenge (Lords of Midnight Teil 2) gegen Psytron oder Alien 8 oder Underwurlde von Ultimate.
Sandy Kaltenborn, L.S.H. Burg Nordeck, 6301 Nordeck

Suche folgende Anleitungen:
Drawmaster, Pedro, Hulk, Tir Na Nog, Underwurlde, Knight Lore, CAD, Melbourne Draw, Specdraw, Valhalla, VU-3D, VU-Calc und VU-File.
Habe folgende Anleitungen, die ich gegen Selbstkosten (0.28 DM) fuer jede kopierte Seite + Porto abgebe:
Fighter Pilot, Jet Pac, Shuttle Simulator, Tasword Two, Masterfile, Game Designer und Ant Attack.
Manfred Raisch, Sulzgrieser Str. 120, 7300 Esslingen/ Neckar

Wer hat Erfahrungen mit dem "Supertape" der Zeitschrift C'T?
Bitte um Erfahrungsaustausch.
Ulf Pambor, Gottlieb-Harzer-Weg 18, 7410 Reutlingen 17

Verkaufe Interface 1 fuer DM 149,- . Tel. 0221/ 59 04 450

Verkaufe:
1) Buch: Rund um den Spectrum fuer 15 DM
2) Buch: Viel mehr als 33 Programme fuer den Spectrum fuer 15 DM
3) Buch: ZX Spectrum Maschinencode fuer 20 DM
4) ZX User Club Mai 83 bis Dez. 84 (10 Hefte + Sammelband) fuer 25 DM (NP: knapp 50 DM)
5) Taschenrechner + Microcomputer/ Jahrbuch 83 fuer 10 DM
6) Verkaufe Computerzeitschriften aus den Jahren 83 + 84 (Liste anfordern)

Holger Kuchling, Ina-Seidel-Str. 8, 4740 Oelde 4

Sinclair ZX Spectrum.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (0 02 / 55 66 89